

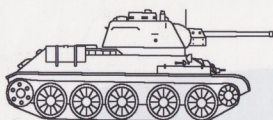
OSTERONT

TM



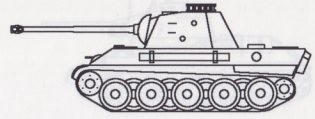
OSTFRONTTM

Handbuch



INDEX

Einleitung	3
Systemanforderungen	3
Installation	4
OSTFRONT starten	5
Hauptmenü	5
Einsatzmenü	6
Das Menü "Spiel speichern"	7
Das Menü "Spiel laden"	8
Einsatzbefehle	8
Der Spielbildschirm	9
Steuerfeld	9
Verstärkung	10
Informationstabelle	10
Spielfenster	11
Spielkarte	12
Einheitensteuerung	13
Automatische Befehlsauswahl	13
Gruppensteuerung	14
Gruppen bilden	15
Einheitentypen	16
Einheitenmerkmale	19
Aufklärung	23
Technischer Kundendienst	24
Mitarbeiter	24



EINLEITUNG

OSTFRONT ist eine Gefechtssimulation in Echtzeit.

Das Spiel basiert auf Ereignissen während des Zweiten Weltkriegs an der russischen Front und umfaßt den Zeitraum von der deutschen Invasion in sowjetisches Gebiet bis zu den entscheidenden Gefechten des Jahres 1944 und dem Rückzug der deutschen Truppen.

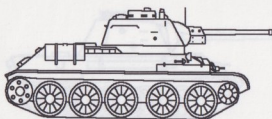
In den Einsätzen des Spiels treffen sowjetische und deutsche Militäreinheiten aufeinander. Die Einsatzziele werden mit jeder Mission komplizierter und gipfeln schließlich in einer groß angelegten Militäroperation, in der Sie Ihre Truppen, Waffen und Ausrüstung koordinieren müssen, um den Gegner in die Knie zu zwingen.

Die Waffen und Ausrüstung im Spiel sind detailgetreue Nachbildungen der sowjetischen und deutschen Rüstung im Zweiten Weltkrieg. Zur Verfügung stehen Ihnen Infanterie, Panzer, Panzerabwehrwaffen, schwere Artillerie, gepanzerte Truppentransporter, Flak, Luftstreitkräfte, Küstenartillerie und die berühmten russischen Stalinorgeln, die "Katjuscha".

SYSTEMANFORDERUNGEN:

OSTFRONT erfordert einen PC mit der folgenden Mindestspezifikation:

- 486er DX2-Prozessor, 66 MHz oder besser
- Mindestens 8 MB RAM
- 1 MB-SVGA-Videokarte (VESA) und SVGA-Monitor
- Double Speed-CD-ROM-Laufwerk
- 13 MB freier Festplattenspeicher
- SoundBlaster oder zu 100% kompatible Soundkarte
- Microsoft oder zu 100% kompatible Maus
- DOS 6.2 oder Windows 95.



INSTALLATION

Sie installieren OSTFRONT, indem Sie die OSTFRONT-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk legen und eine der folgenden Anleitungen befolgen:

DOS-Installation:

Wechseln Sie wie gewohnt zum CD-ROM-Laufwerk, indem Sie CD D: eingeben und die **<Eingabetaste>** drücken. Ersetzen Sie D: gegebenenfalls durch den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks (z.B. E:).

Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung INSTALL ein, und drücken Sie die **<Eingabetaste>**.

Folgen Sie nach dem Start des Installationsprogramms den Bildschirmanweisungen. Mit Hilfe der Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur wechseln Sie zwischen den Optionen. Drücken Sie die **<Eingabetaste>**, um die aktuelle Option zu wählen.

Sie werden aufgefordert, den Installationspfad zu bestimmen. C:\GAMES\WAR ist die Vorgabe, Sie können jedoch auch einen anderen Pfad angeben.

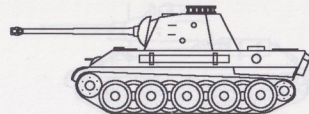
Anschließend sollten Sie den Installationsumfang wählen. Die Minimalinstallation erfordert 13 MB Festplattenspeicher, die Maximalinstallation 31 MB.

Nach erfolgter Installation erscheint die Nachricht Installation abgeschlossen.

Drücken Sie eine beliebige Taste, um den Installationsvorgang abzuschließen und die Soundkartenkonfiguration einzuleiten. Daraufhin erscheint ein neues Menü. Folgen Sie einfach den Bildschirmanweisungen zum Konfigurieren Ihrer Soundkarte.

Windows 95-Installation:

Wählen Sie den Befehl „Ausführen“ im Startmenü, um das Installationsprogramm (INSTALL) zu starten. Alternativ können Sie auch das Installations-Symbol der OSTFRONT-CD-ROM doppelt anklicken. Gehen Sie nun vor, wie im Abschnitt zur DOS-Installation beschrieben.



OSTFRONT STARTEN

DOS:

Um das Spiel zu starten, wechseln Sie zum entsprechenden Installationspfad (z.B. CD C:\GAMES\WAR). Geben Sie nun START ein, und drücken Sie die **<Eingabetaste>**.

Win 95:

In Windows 95 verwenden Sie den Befehl „Ausführen“ aus dem Startmenü für das Programm START, das Sie im Installationspfad des Spiels finden. Sie können auch stattdessen das Symbol START in dem Ordner anklicken, in dem Sie OSTFRONT installiert haben.

Nach dem Laden von OSTFRONT erscheint das **Hauptmenü**.

HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü umfaßt drei Schaltflächen:

NEUES SPIEL

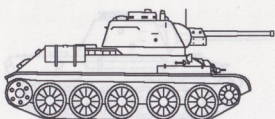
Zum Starten eines neuen Spiels wählen Sie diese Option. Daraufhin sehen Sie eine Einleitungssequenz mit Animationen, bevor Sie sich entscheiden müssen, auf welcher Seite Sie spielen möchten.

SPIEL LADEN

Wählen Sie diese Option, um ein bereits gespeichertes Spiel fortzusetzen. Daraufhin erscheint das Menü SPIEL LADEN.

VERLASSEN

Zum Verlassen des Spiels wählen Sie diese Option.



EINSATZMENÜ



Dieses Menü erscheint zwischen den einzelnen Einsätzen oder beim Laden eines gespeicherten Spiels.

NÄCHSTER EINSATZ/EINSATZ WIEDERHOLEN

Nach erfolgreichem Einsatz können Sie hier zum NÄCHSTEN EINSATZ gehen. Anderenfalls können Sie hier den fehlgeschlagenen EINSATZ WIEDERHOLEN.

SPIEL SPEICHERN

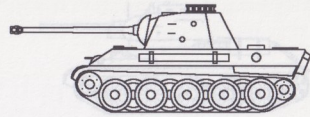
Wählen Sie diese Schaltfläche, um das aktuelle Spiel zu speichern. Sie gelangen dann zum Menü SPIEL SPEICHERN.

SPIEL LADEN

Wählen Sie diese Schaltfläche, um ein bereits gespeichertes Spiel zu laden. Sie gelangen dann zum Menü SPIEL LADEN.

VERLASSEN

Zurück zum HAUPTMENÜ



DAS MENÜ "SPIEL SPEICHERN"

SAVE GAME

MISSION 1 COMPLETED.

MISSION 2.

SAVE CANCEL

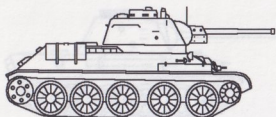
Im Fenster SPIEL SPEICHERN erscheint eine Liste der bereits gespeicherten Spiele. Wählen Sie eine Zeile in dieser Liste (mit dem Namen eines gespeicherten Spiels oder eine leere), indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. So markieren Sie die gewählte Zeile, die nun den Textcursor enthält. Geben Sie den Namen des zu speichernden Spiels ein.

SPEICHERN

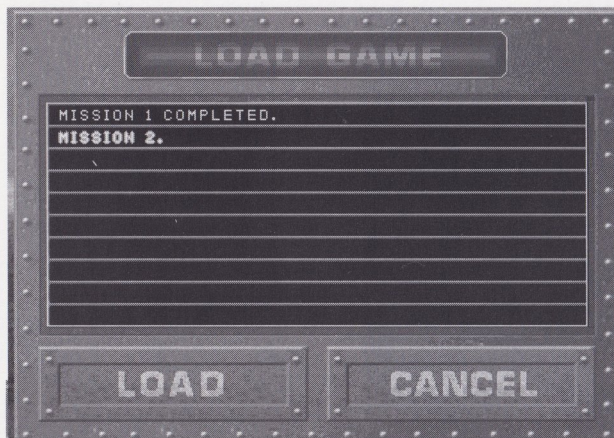
Mit Hilfe dieser Option speichern Sie das laufende Spiel unter dem gewählten Namen.

ABBRECHEN

Verwenden Sie diese Option, um die Zeilenauswahl abubrechen. Wenn Sie diese Option wählen, ohne eine Zeile markiert zu haben, schließen Sie das Menü SPIEL SPEICHERN und kehren zurück zum EINSATZMENÜ.



DAS MENÜ "SPIEL LADEN"



In diesem Menü erscheint eine Liste der bereits gespeicherten Spiele. Wählen Sie das gewünschte Spiel einfach mit Hilfe der Maus, um es zu markieren.

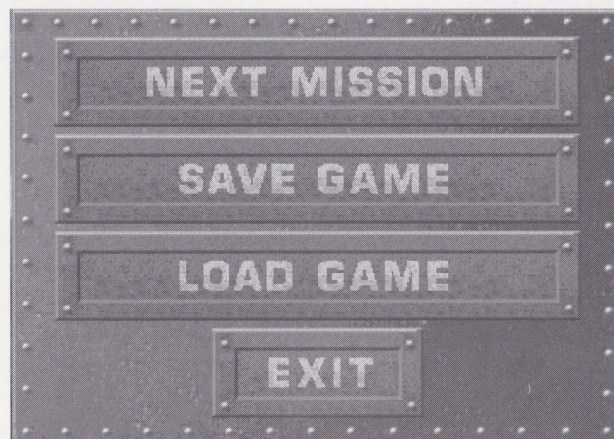
LADEN

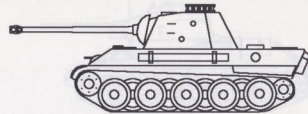
Wählen Sie diese Schaltfläche, um das markierte Spiel zu laden.

ABBRECHEN

Damit schließen Sie das Fenster SPIEL LADEN und kehren zum HAUPTMENÜ oder EINSATZMENÜ zurück.

EINSATZBEFEHLE





Nach der Wahl eines neuen oder dem Laden eines bereits gespeicherten Einsatzes erscheint der entsprechende Einsatzbildschirm mit einer Karte. In den Einsatzbefehlen sind die Aufgaben beschrieben, die Sie zum erfolgreichen Abschluß des Einsatzes erfüllen müssen. Gelegentlich erhalten Sie hier auch ergänzende Informationen (beispielsweise zu neuen Waffen des Gegners). Sie können diese Informationen scrollen, indem Sie auf die Richtungspfeile klicken.

Nach den Einsatzbefehlen geht es los. Wählen Sie die Schaltfläche **EINSATZ SPIELEN** unten auf dem Bildschirm aus.

DER SPIELBILDSCHIRM

Rechts neben dem Hauptfenster des Spiels sehen Sie eine Steuerschaltfläche, eine Tabelle mit Informationen und die Spielkarte.

Steuerschaltfläche



Mit Hilfe dieser Schaltfläche rufen Sie das **STEUERFELD** in der oberen rechten Ecke des Bildschirms auf. Damit können Sie jederzeit die Spieleinstellungen ändern.

STEUERFELD

SOUND
Mit dieser Scroll-Leiste regeln Sie die Lautstärke der Soundeffekte.

MUSIK
Mit dieser Scroll-Leiste regeln Sie die Lautstärke der Musik.

SOUNDTRACK
Klicken Sie auf den Kästen unten, um **WILLKÜRLICH**, **REIHENFOLGE** oder **ENDLOS** zu wählen. Mit Hilfe der Pfeile schalten Sie zwischen den verschiedenen Soundtracks um.

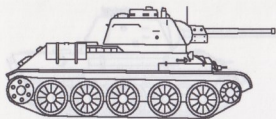
AUTOMATISCHES SCROLLEN
Mit dieser Option können Sie zwischen automatischem und manuellem Scrollen umschalten.

RESUME GAME

SPIEL FORTSETZEN
Mit dieser Option schließen Sie das Steuerfeld und setzen das laufende Spiel fort.

EXIT

VERLASSEN
Wählen Sie diese Schaltfläche, um den Einsatz zu beenden und zum **EINSATZMENÜ** zu gehen.



VERSTÄRKUNG

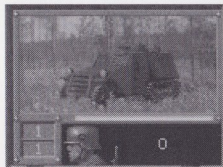


Bei bestimmten Einsätzen erscheinen die Schaltflächen **VERSTÄRKUNG** unter der Steuerschaltfläche. Sie können damit während des Spiels zusätzliche Bodentruppen oder Luftunterstützung anfordern.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche **VERSTÄRKUNG**, sobald Sie Unterstützung brauchen. Die entsprechenden Einheiten erscheinen allerdings nicht sofort.

Wenn Sie Luftstreitkräfte verwenden, entspricht jede der Schaltflächen einem Bombergeschwader. Um Ihre Flugzeuge anzufordern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche **VERSTÄRKUNG** und richten den Mauszeiger anschließend auf das zu bombardierende Ziel. Ganz egal, ob Sie das Ziel im Spielfenster oder auf der Zielkarte vorgeben, erteilen Sie den Angriffsbefehl mit der linken Maustaste. Mit der rechten Maustaste können Sie den Angriff abbrechen.

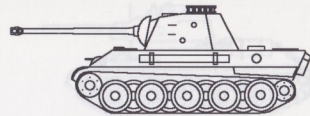
INFORMATIONSTABELLE



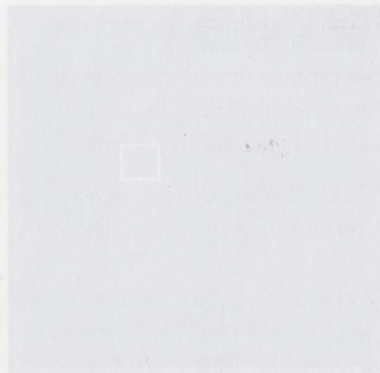
Unter der Schaltfläche **VERSTÄRKUNG** erscheint die **INFORMATIONSTABELLE**. Hier sehen Sie die folgenden Informationen zu Ihrer aktuellen Einheit oder Gruppe: Anzahl der Einheiten in der aktuellen Gruppe, Schadenslevel der Gruppe, Einheitentypen in der Gruppe sowie deren verfügbare Munition und ihr Schadenslevel. Unten links in der **INFORMATIONSTABELLE** finden Sie einige Zahlen. Die untere Zahl entspricht der Gesamtzahl der Einheiten in der aktuellen Gruppe, die obere Zahl ist die der Einheiten des aktuellen Typs.

Sie können sämtliche Einheitentypen in der aktuellen Gruppe durchgehen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die **INFORMATIONSTABELLE** klicken.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die **INFORMATIONSTABELLE** klicken, werden nur die Einheiten des aktuellen Typs gezeigt. Alle anderen Einheiten der Gruppen sind nicht markiert.



SPIELFENSTER



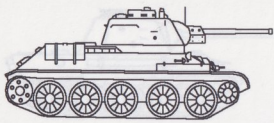
Zur Spielsteuerung verwenden Sie die Maus. Sie scrollen das Hauptspielfenster, indem Sie den Mauszeiger auf den oberen, seitlichen oder unteren Rand des Spielbildschirms richten. Wahlweise können Sie das Hauptspielfenster auch mit Hilfe der Karte in der unteren rechten Bildschirmecke scrollen. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf den kleinen weißen Rahmen und halten Sie die linke Taste gedrückt, während Sie den weißen Rahmen an die gewünschte Stelle ziehen.

Zusätzlich können Sie bestimmte Steuertasten auf der Tastatur verwenden, die in diesem Handbuch dokumentiert sind. Schaltflächen auf dem Bildschirm werden aktiviert, indem Sie den Mauszeiger auf die entsprechende Schaltfläche richten und die linke Maustaste drücken.

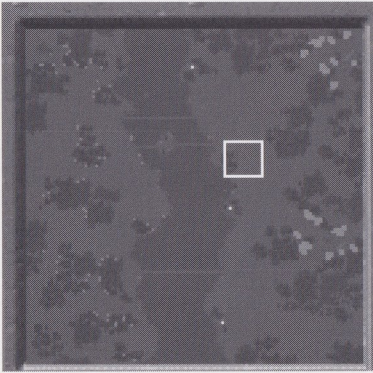
Sie steuern Ihre Truppen im Spielfenster.

Ändern Sie das abgebildete Kampfgebiet, indem Sie das Spielfenster scrollen oder den gewünschten Punkt auf der Spielkarte anklicken.

Wenn Sie den Standort durch Klicken auf die Spielkarte wechseln, wird die Abbildung des Kampfgebiets im Spielfenster um den gewählten Punkt zentriert.

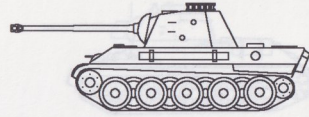


SPIELKARTE



In der unteren rechten Bildschirmecke erscheint die Spielkarte. Sowjetische Truppen erscheinen als **ROTE** und deutsche Einheiten als **GELBE** Punkte. Gegnerische Einheiten erscheinen auf der Karte, sobald Sie sich ihnen auf eine bestimmte Entfernung genähert haben.

Der Teil des Kampfgebiets, der im Spielfenster abgebildet ist, erscheint auf der Spielkarte WEISS umrahmt.



EINHEITENSTEUERUNG

Zur Steuerung der Einheiten während des Spiels verwenden Sie die Maus folgendermaßen:

Linke Maustaste

Einheiten wählen.

Rechte Maustaste

Gewählten (aktuellen) Einheiten Befehle erteilen.

Einheiten wählen:

Einheit anklicken

Die Einheit wird gewählt, alle vorher gewählten Einheiten sind nicht mehr die aktuell gewählten.

Ziehen und wählen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Spielbildschirm, und ziehen Sie den „Bandrahmen“ um die gewünschten Einheiten. Lassen Sie nun die Maustaste los, und die gewählten Einheiten werden abgebildet.

Wenn Sie bei der Auswahl die **UMSCHALTASTE** gedrückt halten, werden alle neu gewählten Einheiten in die aktuelle Gruppe aufgenommen. Falls eine neu gewählte Einheit bereits gewählt war, wird sie aus der Auswahl ausgeschlossen. Auf diese Weise können Sie Untergruppen bilden, sofern die Einheitentypen miteinander kompatibel sind. Sie können nicht Panzer und Panzerabwehrstellungen miteinander kombinieren, wohl aber Panzer und Infanterie.

Wenn Sie die **UMSCHALTASTE** beim Erteilen des Marschbefehls gedrückt halten, können Sie der Gruppe eine Reihe von Zielpunkten zuweisen, die dann nacheinander angesteuert werden. Dazu klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf bis zu fünf Ziele. Mit Hilfe der folgenden Tastenkombinationen können Sie sich während des Spiels bis zu zehn aktive Einheitengruppen 'merken':

Strg+0...9

Die derzeit aktive Gruppe wird unter der entsprechenden Nummer registriert.

0...9

Die aktive Gruppe mit der entsprechenden Nummer wird zur aktuellen Gruppe.

Alt+0...9

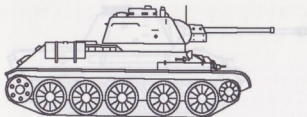
Wie oben, und das Spielfenster wird um die entsprechende Gruppe zentriert.

AUTOMATISCHE BEFEHLSAUSWAHL

Zur automatischen Befehlsauswahl klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Punkt des Spielfensters oder der Spielkarte.

Panzer

Wenn eine gegnerische Einheit am gewählten Ziel steht, wird ein Angriffsbefehl erteilt, ansonsten bleibt es beim Marschbefehl.



Infanterie

Wenn am gewählten Zielort eine gegnerische Einheit oder ein Gebäude steht, wird ein Angriffsbefehl erteilt. Befindet sich dort ein Transporter, so wird der Einsteigebefehl erteilt, ansonsten der Marschbefehl.

Artillerie

Wenn sich am gewählten Zielpunkt eine gegnerische Einheit befindet, wird der Angriffsbefehl erteilt, ansonsten der Wendebefehl.

Haubitzen

Wenn Sie während des Klickens mit der rechten Maustaste die Alt-Taste gedrückt halten, erteilen Sie den Wende-, ansonsten den Angriffsbefehl.

Transporter

Wenn am gewählten Ziel ein aktiver Transporter steht, erteilen Sie den Aussteigebefehl, ansonsten den Marschbefehl.

Wenn sich am Ziel eine gegnerische Einheit befindet, erhalten aktive gepanzerte Truppentransporter einen Angriffsbefehl.

Katjuscha

Wenn Sie während des Klickens mit der rechten Maustaste die Alt-Taste gedrückt halten, erteilen Sie einen Angriffsbefehl, ansonsten den Marschbefehl.

Pkw

Für Pkw gibt es nur den Marschbefehl.

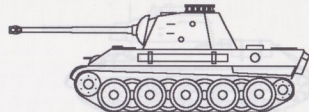
GRUPPENSTEUERUNG

Unter der Informationstabelle erscheinen die Gruppen-Steuerschaltflächen, mit deren Hilfe Sie der aktuellen Gruppe Befehle erteilen. Sie können anstelle dieser Schaltflächen auch die Tasten **A**, **S**, **Z**, **X** verwenden.

Während des Spiels können Sie Ihren Truppen folgende Befehle erteilen:



Marsch auf ein Ziel



Gegnerische Einheit angreifen (mit allen verfügbaren Waffen)



Einsteigen (nur für Infanterie und Transporter)



Aussteigen (nur für Infanterie und Transporter)



Vorherigen Befehl rückgängig machen

Wählen Sie den gewünschten Befehl, indem Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Schaltfläche klicken oder die entsprechende Taste auf der Tastatur drücken. Richten Sie den Mauszeiger anschließend auf das Ziel (im Spielfenster oder auf der Spielkarte), und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um den Befehl zu bestätigen.

Alle gewählten Einheiten in der aktuellen Gruppe führen nun den erteilten Befehl aus. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Einheit klicken, wird der Angriffsbefehl erteilt, ansonsten führen die Einheiten den Marschbefehl aus.

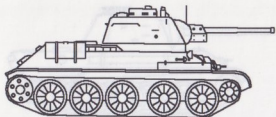
Denken Sie bei Befehlen an die Infanterie daran, daß diese Einheiten nicht nur über Gewehre und Granaten verfügen, sondern auch über Sprengstoff (zum Einsatz gegen Gebäude).

GRUPPEN BILDEN

Gruppen können aus Einheiten desselben Typs gebildet werden oder eine Mischung der folgenden Kombinationen umfassen:

Panzer + Infanterie

Transporter + Pkw



EINHEITENTYPEN

Die im Spiel vertretenen Einheiten sind in verschiedene Gruppen unterteilt:

Panzer



Für Panzer gibt es zwei Befehle - Marsch und Angriff.

Beim Marschbefehl müssen Sie einen Zielpunkt vorgeben, beim Angriffsbefehl die gegnerische Einheit, die angegriffen werden soll. Die Angreifer verfolgen die ihnen zugewiesene Zieleinheit und greifen sie wiederholt an, bis sie zerstört ist. Die angreifende Einheit hält dann an und wartet auf neue Befehle.

Während der Fahrt zur Zieleinheit verteidigen "Panzer" sich gegen Angriffe anderer Einheiten, aber während des Angriffs selbst konzentrieren "Panzer" sich ausschließlich auf ihr Ziel und ignorieren alle anderen gegnerischen Einheiten im selben Gebiet.

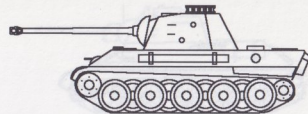
Infanterie



Eine Infanterie-Einheit besteht aus drei Soldaten.

Hier gelten die beiden Befehle, die Sie schon von den Panzern kennen, und der zusätzliche Einsteigebefehl. Um ihn zu erteilen, müssen Sie einen LKW oder einen gepanzerten Truppentransporter wählen. Gepanzerte Truppentransporter fassen eine Infanterie-Einheit (drei Soldaten), LKW hingegen zwei Infanterie-Einheiten (sechs Soldaten). Um die Infanterie wieder aussteigen zu lassen, erteilen Sie den entsprechenden Befehl für "Transporter" (siehe S. 18). Wenn ein Transporter zerstört wird, verlieren Sie auch alle Soldaten darin.

Infanterie-Einheiten sind mit Sprengstoff bewaffnet, der zur Zerstörung von Gebäuden und Geschützstellungen an der Küste verwendet wird.



Artillerie

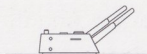
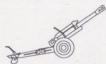


Diese Waffen sind nicht beweglich. Es gibt zwei Befehle - Wende und Angriff.

Beim Wendebefehl müssen Sie angeben, gegen welches Gebiet das Geschütz gerichtet werden soll. Dieser Befehl ist besonders bei Flak nützlich, die nur langsam gewendet werden kann. (Für Geschütztürme ist kein Wendebefehl nötig, weil sie ihr Ziel automatisch verfolgen.). Der Angriffsbefehl entspricht dem für Panzer. Wenn das zugewiesene Ziel außerhalb der effektiven Reichweite der Einheit liegt, wird der Befehl nicht angenommen.

Für die Flak sind gegnerische Flugzeuge immer das wichtigste Ziel.

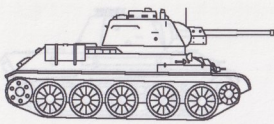
Haubitzen



Das ist die Langstreckenartillerie. Die Befehle entsprechen im wesentlichen denen für die Artillerie, das gewählte Ziel muß jedoch ein Gebiet anstatt einer Einheit sein.

Wenn Ihre aktuelle Gruppe mehr als eine Haubitze enthält, schießt jeweils nur eine davon auf das gewählte Ziel und zwar diejenige, die den Angriff am schnellsten ausführen kann. Verschiedene Faktoren beeinflussen die Auswahl der entsprechenden Haubitze. Erstens muß sie geladen und schußbereit sein. Zweitens muß sie die Einheit sein, deren Position in bezug auf das Ziel am günstigsten ist, so daß sie die geringste Wende ausführen muß, um auf das Ziel zu feuern. Falls bei der Zielauswahl keine Haubitze verfügbar ist, 'merkt' die Gruppe sich den Befehl. Sobald eine Haubitze die oben ausgeführten Bedingungen erfüllt, wird der Angriff ausgeführt. Jede Haubitze kann sich beliebig viele Ziele 'merken'. Die ausgewählten Ziele erscheinen als rotes Symbol im Steuerfeld. Mit Hilfe der Schaltfläche ABBRECHEN können Sie die 'gemarkten' Ziele der Reihe nach löschen.

Unter EINHEITENSTEUERUNG erfahren Sie mehr über das Einfügen von Einheiten in Gruppen.



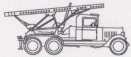
Transporter



Alle Transporter können *Marschbefehle* ausführen. *Angriffsbefehle* gibt es nur für gepanzerte Truppentransporter in der aktuellen Gruppe, und der Aussteigebefehl erfordert mindestens einen beladenen Transporter in der aktuellen Gruppe. Alle Soldaten verlassen den Transporter, wenn das Aussteigen angeordnet wird.

Der *Angriffsbefehl* wird wie bei Panzern erteilt.

Katjuscha



Bei diesen Geschützständen gibt es zwei Befehle - *Marsch* und *Angriff*. Als Ziel muß ein Gebiet gewählt werden, nicht eine gegnerische Einheit. Die Katjuscha feuert alle aktivierten Geschosse auf das zugewiesene Zielgebiet. Aktivierte Geschosse erscheinen als helle Punkte im Steuerfeld.

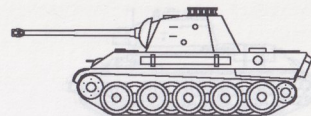
Mit Hilfe der Option ABBRECHEN im Steuerfeld können Sie den Feuerbefehl zurücknehmen.

Pkw

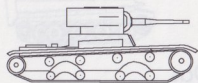


Für Pkw gibt es nur den *Marschbefehl*. Sie haben keine besondere militärspezifische Funktion.

Alle Einheitenbefehle können durch Wahl der Schaltfläche ABBRECHEN im Steuerfeld zurückgenommen werden. Sobald Sie diesen Befehl erteilen, halten die entsprechenden Einheiten an, löschen ihre zugewiesenen Ziele und stellen das Feuer ein.



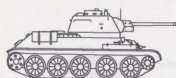
EINHEITENMERKMALE



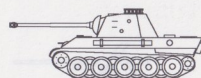
Leichte Panzer



Diese Panzer sind schnell, manövrierfähig und verfügen über relativ effektive Panzerung. Sie können die Infanterie unterstützen und haben sich als äußerst gute Aufklärer erwiesen. Dank ihrer Geschwindigkeit sind sie auch beim Einsatz gegen gegnerische Transporter sehr wirkungsvoll.



Hauptpanzer



Dies sind die bedeutendsten Offensivwaffen der sowjetischen und deutschen Armeen. Sie verfügen über starke Panzerung und einen beeindruckenden Geschützturm, so daß sie mit zwei oder drei leichten Panzern fertig werden können. Gegen die Infanterie sind sie jedoch weniger wirksam, und die zusätzliche Panzerung schlägt sich in der verringerten Geschwindigkeit nieder.

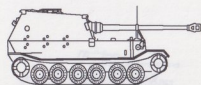
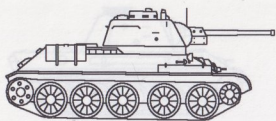
Der sowjetische T-34 ist aufgrund seiner besseren Panzerungskonfiguration besser gegen Artillerie gewappnet und dem Panther im direkten Zweikampf meistens überlegen.



Geschütz auf Selbstfahrlafette



Sinn und Zweck der Geschütze auf Selbstfahrlafette ist die Zerstörung gegnerischer Panzer. Sie verfügen über eine 50% stärkere Panzerung als Hauptpanzer und ein Geschütz mit größerem Kaliber, das schwere Schäden anrichten kann. Aufgrund seines hohen Gewichts kann so ein Geschütz allerdings nicht auf einem drehbaren Turm angebracht werden. Dies verringert die Treffsicherheit. Wenn die Ketten beschädigt werden, kann das Geschütz nur noch in eine Richtung feuern und wird so anfällig für Angriffe im Rücken oder in den Flanken. Im Vergleich zu Panzern sind die Geschütze auf Selbstfahrlafette sehr langsam. Trotz dieser Nachteile sind die Geschütze auf Selbstfahrlafette sowohl im Angriff als auch bei der Verteidigung von großer Bedeutung.

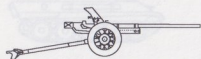


Schwere Panzer

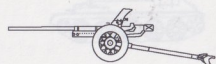


Schwere Panzer sind die gefährlichsten Gegner auf dem Gefechtsfeld. Das Hochkalibergeschütz mit verlängertem Lauf ist so wirkungsvoll wie die Geschütze auf Selbstfahrlafette, wobei schwere Panzer sich durch bessere Manövrierfähigkeit und einen drehbaren Geschützturm auszeichnen. Durch ihre starke Panzerung an Rumpf und Geschützturm sind diese Panzer äußerst widerstandsfähig.

Der Nachteil der schweren Panzer im Vergleich zu den Geschützen auf Selbstfahrlafette ist ihr geringer Munitionsvorrat.

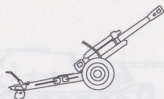


Panzerabwehrgeschütze

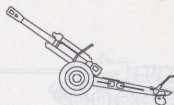


Diese Geschütze sind äußerst effektiv. Der verlängerte Lauf ermöglicht ihnen höhere Zielgenauigkeit über längere Entfernungen als Panzern. Die Geschosse werden mit höherer Geschwindigkeit abgefeuert, so daß bereits ein oder zwei Treffer ausreichen, um einen Panzer zu zerstören.

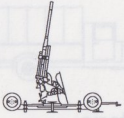
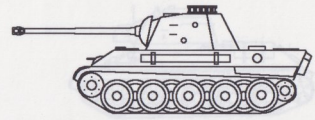
Der größte Nachteil der Panzerabwehrgeschütze ist ihre langsame Wendegeschwindigkeit. Sie sind daher besonders anfällig für gleichzeitige Angriffe aus verschiedenen Richtungen.



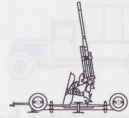
Haubitzen



Die Geschütze feuern schwere Geschosse in hohem Bogen, so daß Ziele in einiger Entfernung angegriffen werden können. Ihre Angriffsziele sind nicht bestimmte gegnerische Einheiten, sondern ein bestimmtes Gebiet oder eine Reihe von Gebieten. Dies und die langsame Abschußgeschwindigkeit der Geschosse haben zur Folge, daß Haubitzen nur gegen unbewegliche Ziele oder große Gruppen gegnerischer Einheiten eingesetzt werden können. Haubitzen feuern in Reihenfolge der erteilten Befehle auf ihre Ziele.



Flak (Luftabwehr)



Sinn und Zweck der Flak ist die Vernichtung gegnerischer Flugzeuge. Aufgrund ihres Geschützkalibers kann sie zwar auch gegen Bodenziele eingesetzt werden, verliert dabei jedoch an effektiver Reichweite.

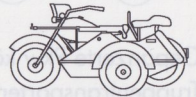


Raketenstellungen

Der Raketenwerfer Katjuscha (auch als Stalinorgel bekannt) ist die wirksamste Waffe der Sowjets und kann ein großes Gebiet von gegnerischen Truppen befreien.

Mit jeder Salve werden mehr als zehn Raketen abgefeuert. Im Nahkampf ist diese mächtige Waffe allerdings nahezu hilflos. Wird eine Stalinorgel vernichtet, so explodieren all ihre restlichen Raketen, wodurch sämtliche Einheiten im Umkreis in Mitleidenschaft gezogen werden.

Motorräder



Motorräder werden zur Aufklärung eingesetzt. Gegnerischem Feuer sind sie schutzlos ausgeliefert.

Ihr Vorteil ist ihre hohe Geschwindigkeit.



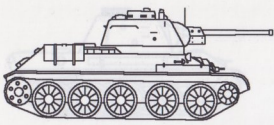
Infanterie



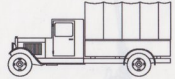
Nur die Infanterie kann Aufklärung unternehmen, ohne entdeckt zu werden.

Mit ihrem Sprengstoff kann die Infanterie Gebäude und andere Stellungen in die Luft jagen.

Ihr größter Nachteil ist ihre Verletzlichkeit und geringe Geschwindigkeit. Es bietet sich daher an, die Infanterie in Transportern zu bewegen.

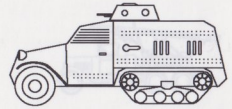


Armeelaster

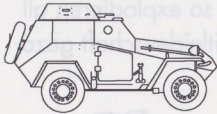


Die Armeelaster beider Seiten werden vorwiegend zum Transport der Infanterie eingesetzt. Laster sind leichter auszumachen als Infanterie. Aussteigen und Vorbereitung der Truppen nach einem Transport kostet außerdem Zeit, die in der Hitze des Gefechts entscheidend sein kann.

Gepanzerte Truppentransporter



Gepanzerte Truppentransporter sind extrem vielseitig. Ihre Panzerung entspricht der eines leichten Panzers. Sie können Infanterie befördern und sind mit einem schweren Maschinengewehr bewaffnet. Außerdem werden sie zur Feuerunterstützung der Infanterie verwendet.



Gepanzerte Pkw

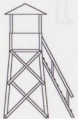
Gepanzerte Pkw können keine Infanterie transportieren. Sie sind schneller als gepanzerte Truppentransporter, aber weniger stark gepanzert und bewaffnet. Die gepanzerten Pkw werden zur Unterstützung der Infanterie und Aufklärung eingesetzt.



Pkw



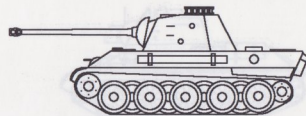
Pkw verfügen weder über Panzerung noch über Waffen und dienen zum Transport der Offiziere. Sie sind nicht besonders schnell und bieten ein leichtes Ziel für gegnerisches Feuer, daher sollten sie nur im äußersten Notfall an der Front eingesetzt werden.



Türme



Türme sind Holzbauten, die ausschließlich zur Verteidigung dienen. Sie sind mit schweren Maschinengewehren ausgestattet, die Ziele über große Entfernung treffen können. Türme sind ein leichtes Ziel für schwere Waffen.



Küstenartillerie



Die Küstenartillerie wurde zur Abwehr gegnerischer Schiffe entwickelt, eignet sich aufgrund ihres drehbaren Geschützturms aber auch zum Einsatz gegen Bodenziele. Die hochkalibrigen Geschütze können selbst schwere Panzer durch einen einzigen Treffer erledigen. Trotz ihrer geringen Schußrate sind sie somit eine gefährliche Waffe.

Der Nachteil der Küstenartillerie ist ihre Hilflosigkeit im Nahkampf. Infanterieminen mit Zeitzündern machen einer derartigen Geschützstellung problemlos den Garaus. Daher sollte die Küstenartillerie durch ergänzende Verteidigungsmaßnahmen geschützt werden.

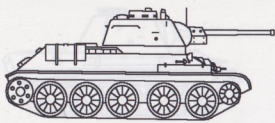
AUFKLÄRUNG

Dies ist ein bedeutender Bestandteil Ihrer Taktik. Sämtliche gegnerischen Einheiten erscheinen erst dann auf der Spielkarte und im Spielfenster, wenn Sie sie 'gesehen' haben. Sie müssen sich also auf eine bestimmte Entfernung genähert haben, ehe eine gegnerische Einheit zu erkennen ist.

Jede Einheit hat ihre eigene "Sichtweite". Infanteriesoldaten erkennen Gegner aus größerer Entfernung als Panzerfahrer.

Die Entfernungen, aus denen die Einheitentypen ausgemacht werden können, sind unterschiedlich. Ein Panzer oder Laster ist bereits auf größere Entfernungen sichtbar als eine Infanterie-Einheit.

Betreiben Sie Aufklärung, um so viele gegnerische Einheiten wie möglich zu entdecken. Dazu schicken Sie ein paar Aufklärungsfahrzeuge auf Erkundung. Ihre Einheiten sind vor überraschenden Angriffen geschützt, wenn die gegnerischen Einheiten auf Ihrer Karte zu sehen sind.



TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls bei dieser Software technische Probleme wie z. B. Funktionsstörungen auftreten, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung:

Adresse: Technische Unterstützung, Mindscape GmbH,
Zeppelinstrasse 321,
45470 Mülheim a.d. Ruhr, Deutschland.

Telefon: 0208 9924114

Fax: 0208 9924129

Website: <http://www.mindscape.com>

Geschäftsstunden: Mo, Mi, Fr, von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Der Kundendienst ist nur für technische Probleme eingerichtet. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Hinweise und Spieltips geben können.

MITARBEITER

Ein Spiel des Nashi Igry-Entwicklungsteams, St. Petersburg, Rußland.

Produktion: VICTOR VINOKUROW
Programmierungsleitung: VICTOR STRELTSEV
Grafiken: GLEB KUZNETSOV und YURI YELSHIN
3D-Grafiken: YURI YELSHIN und VICTOR STRELTSEV
Musik: IGOR REDSCHEVSKIN
Sound und Video: STANISLAW ZAJNITSCHKOWSKY
Programmierung: STANISLAW ZAJNITSCHKOWSKY und VICTOR ISAJEW
Besonderer Dank an: VITALIJ SMIRNOW, SERGEJ GROMOW,
VLADIMIR MEDEIKO, VARVARA YELSHINA

Bearbeitung durch DOKA Company, Moskau.

Spieltests: KONSTANTIN SHEWTSCHUK
Tester: DINA SHEWTSCHUK, PAVEL OSCHARIN, ANTON OOMNIKOW,
ALEXEY "LYSS" KAZAKEWITSCH, NIKITA "NIK-TV" KALININ
Technische Beratung: ANTON OOMNIKOV und ALEXEY "LYSS" KAZAKEWITSCH
Handbuchtext: ANATOLI SCHEWTSCHUK

Veröffentlicht in Großbritannien und Europa von Mindscape

Produktion: LEE SINGLETON
Produktmanagement: JAMES SCALPELLO
Qualitätssicherung: ADRIAN WOOD JONES, MATT DEAN
Besonderer Dank an: DAN CERMAK, JAN LINDNER, JIM MACKONOCHE

Copyright © 1997 Nashi Igry
"OSTFRONT", "Nashi Igry" - Warenzeichen von Nashi Igry, St Petersburg, Rußland



MINDSCAPE®

**Zeppelinstrasse 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr
Deutschland**

Website: <http://www.mindscape.com>

MU260405